

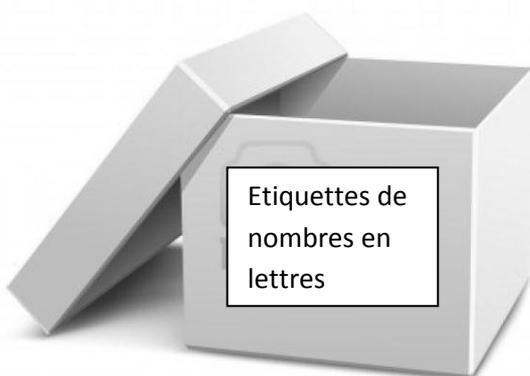
## Objectif cible... !



### But du jeu :

Former un nombre qui se rapproche le plus du nombre cible donné.

### Matériel :



### Règle du jeu :

- Un nombre cible est donné par le maître du jeu.
- Les joueurs doivent fabriquer un nombre qui se rapproche le plus possible du nombre cible **sans jamais le dépasser.**
- Pour cela :
  - On associera au moins 3 étiquettes de nombres.
  - Une étiquette de nombre ne sera utilisée qu'une seule fois.
  - Les étiquettes « s » et « - » seront utilisées autant de fois que nécessaire.

### Calcul des points :

- Je débute avec 200 points.
- **A la fin de CHAQUE tour,** je calcule mon score de la manière suivante :
  - le nombre trouvé est le plus proche de la cible : je double mes points.
  - le nombre trouvé est le plus éloigné de la cible : je perds la moitié de mes points.
  - le nombre trouvé est situé entre le plus proche et le plus éloigné de la cible: je garde mes points.
- Une partie se joue en 4 tours.

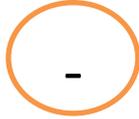
**Trois enfants, Ahmed, Boris et Cathy jouent à Objectif cible.**

**1<sup>er</sup> tour**

Le nombre cible est : **999**

Les étiquettes à utiliser sont les suivantes :

vingt	quatre	dix	cent	neuf	huit
-------	--------	-----	------	------	------



Ahmed trouve le nombre le plus proche de la cible, Cathy le plus éloigné. Boris en trouve un qui est situé entre les 2.

**2ème tour**

Le nombre cible est : **83**

0	9	7	8	4	5
---	---	---	---	---	---

Cathy trouve le nombre le plus proche de la cible, Boris le plus éloigné. Ahmed en trouve un qui est situé entre les 2.

**3ème tour « jeu belge\* »** Le nombre cible est : **478**

soixante	zéro	septante *	dix	cent	quatre
----------	------	------------	-----	------	--------



Ahmed et Cathy trouvent le nombre le plus proche de la cible, Boris le plus éloigné.

**4ème tour**

Le nombre cible est : **396**

7	4	2	9	9	1
---	---	---	---	---	---

Cathy trouve le nombre le plus proche de la cible. Ahmed et Boris le plus éloigné.

**Votre mission consistera pour chacun des tours à :**

- **Proposer une réponse possible pour chaque enfant.**
- **Calculer le score de chacun.**
- **Déterminer le vainqueur de la partie.**